ROBLOX - EL ÉXITO DE BROOKHAVEN - Historia

por RODBlox

Este tal vez sea el juego más impresionante que haya visto en mi vida. Cómo pudieron haber notado, todo Roblox estaba en llamas (EXPLOSIÓN). Adopt Me, uno de los juegos más grandes de toda la plataforma, que literalmente tenía un total de 30 mil millones de visitas, un juego con cientos de miles de personas jugando diariamente, fue derrotado por un juego que salió de la nada. Ese juego era Brookhaven. Un RPG, que a diferencia de Adopt Me, fue hecho por un solo desarrollador, que derrotó al juego más grande que había existido, destronando así después de muchos años, al indisputable de Roblox. Pero, la pregunta es, cómo es que un juego así, derrotó a un titán? Pero sobre todo, ¿quién fue la mente maestra detrás de este juego? En este video descubriremos a su creador, su increíble crecimiento, y cómo es que una cucaracha dominó al mundo. Finalmente, te invito a que me cuentes tus opiniones en la caja de comentarios! Mi nombre es RODBlox, y el día de hoy, el éxito de Brookhaven.

Antes de pasar al juego, conozcamos primero al genio quien lo hizo. Wolfpaq es un desarrollador de juegos, que se unió en el año 2014. Desde sus inicios, empezó a crear juegos para la plataforma, entre las que se destacan Iron Sights, y Criminal vs SWAT. Recuerden este último porque nos será de utilidad más adelante. Durante la época entre 2016 a 2020, fue un desarrollador que, aunque no fue tan conocido como lo son alexnewtron, asimo o newfissy, era bastante respetado por quienes lo conocían. Su juego más popular, Criminal vs SWAT, fue creciendo gradualmente con el pasar de los años, pero durante ese periódo, su creador notó algo. Los jugadores empezaron a hacer roleplay entre ellos, una conducta que trajo consigo una gran cantidad de personas a su juego, que se tradujo en millones de visitas. Wolfpaq, se dió cuenta de esto. Si el roleplay traía tal cantidad de jugadores, entonces significó que él, debía hacer un juego puramente RPG, si quería crear un juego totalmente viral, y fue justamente lo que él hizo.

Año 2020. El mundo entero esta entrando en cuarentena, por lo que mucha gente empezaría a jugar videojuegos. Entre estos, Roblox. Wolfpack, por su parte, estaba concluyendo el desarrollo de este nuevo juego que revolucionaria todo Roblox. Y cuando terminó, el 21 de abril del 2020, Brookhaven nació. Sin embargo, a diferencia de muchos juegos como lo fueron Piggy, su éxito no sería instantáneo. Inició siendo un juego relativamente pequeño, redondeando los 10 mil jugadores en sus picos más altos, y a pesar de tener un recibimiento más o menos bueno, no era nada comparado a los gigantes de su época. Ahora bien, de qué trataba? Como hemos dicho al principio, era un juego puramente roleplay, y si vemos un poco más profundo a su mapa, veremos que no era ni el más grande, ni el mejor detallado, ni con una interfaz increíble, nada de eso. Solamente está compuesto por un pueblo,

suburbios y un campo, y todo hecho de una manera tan simple, que me recuerda un poco a los mapas de los juegos en 2015.
Pero si eres inteligente, y observas un poco mejor el contenido del mapa, te darás cuenta que tiene justamente lo necesario para realizar una gran cantidad de historias para roleplay, sin mucho relleno, solo enfocándose en lo que realmente interesa. Otro aspecto a destacar, es que a pesar de su simplicidad, el creador lo hizo a propósito para que haya una mayor cantidad de jugadores, y digo esto porque hay personas que no tienen la mejor computadora o el mejor celular para probar Roblox, y si entran a un juego extremadamente detallado, pues... (EXPLOSIÓN DE CELULAR). Por lo que el desarrollador comprendió que si quería atraer a una mayor audiencia, tenía que hacer el mapa lo más simple posible, para hacer a Brookhaven jugable en todos los dispositivos.. Pero nada de eso serviría, sin la mayor fortaleza que tenía el juego, uno que marcó la diferencia entre el olvido y la fama. Y este es su jugabilidad.

Octubre 2020. Brookhaven, empieza a ganar mucha popularidad entre los jugadores de Roblox, al punto que ya lleva cientos de millones de visitas, con docenas de miles de jugadores jugando. Espera, qué fue lo que pasó? En meses anteriores, sucedió una épica rivalidad entre Piggy y Adopt Me!, compitiendo por el primer puesto. Mientras Piggy crecía cada vez más y más con cada capítulo que sacaba, Adopt Me! defiendía su trono con actualizaciones de mascotas. Mientras tanto, Wolfpack observaba atentamente desde las sombras. Fue ahí cuando dió cuenta de los errores de sus adversarios, pero más importante aún, de los errores graves que cometía Adopt Me! Este se dió cuenta de que para disfrutar de Adopt Me! Al máximo, se necesitaba gastar robux en el juego, y muchos jugadores no podían tener robux, porque este costaba dinero real. Y al no poder tener robux, muchos se iban del juego para buscar diversión en otros lados. O incluso, con una mascota que no requiriese robux, tenías que trabajar mucho para conseguirlos, algo que la mayoría de su público no le gustaba. Y fue ahí, cuando el genio de Wolfpack, se dió cuenta de una cosa. Adopt Me! le estaba fallando en proporcionarles diversión a sus jugadores. Por lo que hizo lo siguiente. Él quería que Brookhaven fuera un juego para todos. El priorizó la diversión en Brookhaven, donde podías disfrutarlo sin tener que gastar ni un solo robux, o trabajar ni un solo segundo. Lo único que tenías que hacer, era simplemente entrar al juego, y disfrutar de él. Y esto fue un acierto enorme para Brookhaven, uno en la que solo era cuestión de tiempo, para que diese frutos.

Llegó octubre, y Piggy empezó a decaer en popularidad tras el fracaso que significó su tan ansiada actualización del Book 2. Esto sumado al creciente vacío de jugadores que dejaba Adopt Me!, Wolfpaq vió una oportunidad de oro para hacer lo que sería, el juego más grande de todo Roblox. A inicios de Octubre, Brookhaven sacó actualizaciones bastante llamativas, en donde se agregaban algunas cosas al juego, pero sobre todo, una actualización de Halloween, una que se lanzó a inicios del mes, y fue sin duda, la que trajo una ola de nuevos jugadores a Brookhaven.

Iniciando así, el verdadero auge de Brookhaven. Adopt Me, por su parte, decidió no traer una actualización de Halloween hasta finales de mes, algo que probo ser una decisión fatal. No solo porque perderían el valioso hype que este evento traía, sino además, por algo inesperado que estaría a punto de suceder, uno que marcó el inicio del fin para el juego. 20 de octubre del 2020. Adopt Me, sin aviso previo, cerró. Y toda su comunidad entró en caos total. La razón del porque ocurrió fue debido a una falla en el almacenamiento de data en Roblox, lo que pudo resultar en en que todo el esfuerzo acumulado por mucho tiempo por los jugadores, todas sus mascotas y casas, terminen desapareciendo para siempre. Esto solo hizo que haya aún más pánico, y la situación fue tan crítica que muchos de sus jugadores amenazaron con irse si veían que lo perdieron todo. Una gran parte de su comunidad se fue debido a este terrible incidente que sufrió el juego, y esto fue justamente lo que Brookhaven necesitaba. El juego aprovecho para atraer a una gran porción de aquellos jugadores de Adopt Me! que buscaban otros juegos en los que divertirse, y tomando en cuenta que el juego era accesible para todos, en donde la diversión era la prioridad, no tardó mucho tiempo para que este tenga un boom que lo catapultó a la cima. En noviembre, y diciembre, Brookhaven volvió a crecer a niveles no vistos antes. Su popularidad crecía exponencialmente cada vez más y más, que el 15 de noviembre del 2020, a tan solo 6 meses después de su lanzamiento, Brookhaven llegó a la increíble cifra de un billón de visitas. Y con su actualización de navidad en diciembre, esta cifra solo fue creciendo más y más, y más. Brookhaven con cada día que pasaba, llegaba a mucha más gente, y solo era cuestión de tiempo para que llegué a ser un rival para en ese entonces, el juego más grande que haya visto Roblox: Adopt Me! Y ese día, llegó más pronto de lo esperado.

1 de enero del 2021. Año Nuevo... Nuevo Rey. (ENSEÑAR VIDEOS DE BROOKHAVEN - NUEVO REY DE ROBLOX). Llegamos al punto de partida. Brookhaven vence, por primera vez en muchos años, al titán de Adopt Me! Muchos Youtubers como KonekoKitten o Mr Bunny, están hablando del tema, y la comunidad en general está viendo con asombro la situación. A pesar de que algunos decían que el juego tenía bots, o que estaba robando modelos de otros juegos, no podían negar el hecho de que Brookhaven acabó de una manera épica, el reinado de Adopt Me! Y esta no sería la única vez que pasaría algo así. Enero, Febrero y Marzo se vió como Brookhaven vencía en cantidad de jugadores al rey Adopt Me! Iban desde horas, días, o incluso semanas en los que se mantenía en primer puesto. Una competencia entre los dos había comenzado. Brookhaven tuvo la ventaja en esta situación, ya que era un juego totalmente nuevo con una jugabilidad simple y divertida, y también cabe destacar que gran parte del éxito se debe a los Youtubers de la época. Entre ellos, una youtuber de nombre Roxicake, quien gracias a sus series y videos sobre BrookHaven, su carismático personaje de... Cucarachoxi... y su increíble crecimiento en fama, impulsó aún más la fama del juego. A este punto, el juego era imparable. Pero el momento definitivo se daría durante los Bloxys. Durante ese momento, Wolfpaq, y su recién creado equipo de desarrollo estaba al tanto de los premios, nerviosos y ansiosos por lo que podría suceder. Mientras tanto, el equipo

de Adopt Me!, se encontraba confiado de que ganarían esa edición. Entonces, llegó el momento. Brookhaven fue nominado en la categoría de Mejor Nuevo Juego. Una categoría en la que compartían con Piggy. A pesar de que ambos juegos fueron un éxito total en su día, solo uno podía ganar la competencia. Entonces, tras tanto drama y expectativa. Se dieron los resultados. Brookhaven ganó. Todo el mundo quedó de cabeza. A pesar de haber sido nominados para el mejor juego del año, con esto habían demostrado una cosa. Brookhaven, era el nuevo rey de todo Roblox. La cuenta de twitter de Adopt Me!, a pesar de haber felicitado a los ganadores, no mostraron empatía ni con Brookhaven, ni con Piggy, juegos los que mencionó, se enfrentaron contra este. Pero eso ya no importaba. Brookhaven había ganado. Y no había nada que pudiera demostrar lo contrario.

Y todo esto nos lleva al día de hoy. Ya han pasado casi dos años desde que Brookhaven venció a Adopt Me! Y su victoria fue tan grande, que incluso Adopt Me! no ha podido recuperar su puesto del mayor juego de Roblox hasta hoy. Brookhaven fue un juego creado por una mente maestra que supo exactamente lo que se requería para hacer un juego exitoso. Hizo un juego que se basaba en la diversión, y no en transacciones. Entendió que para hacer algo exitoso, no era necesario que sea el más creativo, o el más revolucionario, o el más innovador. Solo un mapa simple pero bien planificado, apuntar a todos los públicos, y hacer que la diversión sea la prioridad. Y esta fórmula del éxito que creo, le funcionó de maravilla. Ahora mismo vivimos en una época en la que Brookhaven es el rey de todo Roblox, con millones de jugadores activos cada día. Pero al igual como fue con Adopt Me! Sepamos que Brookhaven no durará para siempre. Tal vez dentro de un año o dos, aparecerá un nuevo juego, que le hará frente, y lo vencerá tal vez como Brookhaven lo hizo con Adopt Me! Pero eso es un misterio que será respondido con el tiempo. Por lo que ahora, el juego de Wolfpaq se mantiene como el juego más popular de Roblox.

Pero ahora, hay una pregunta más por responder. El competidor de Brookhaven. Qué era Adopt Me? Quién era su creador? Y cómo se convirtió en el titan como lo conocemos ahora? Si quieres saber la respuesta a esta pregunta, te invito a este video que puedes ver en pantalla.